



KONAMI

The image is a promotional graphic for the video game PES 2013. It features a dynamic, geometric design with yellow and blue diagonal stripes. The title "PES 2013" is prominently displayed in the center, with "PES" in black and "2013" in red. Below it, the words "PRO EVOLUTION SOCCER" are written in black. A row of eleven grey stars is positioned above the year. In the bottom left corner, the Konami logo is visible, rendered in white on a blue background.



OSTRZEŻENIE Przed rozpoczęciem gry należy przeczytać instrukcję obsługi konsoli Xbox 360® i akcesoriów i zapoznać się z informacjami dotyczącymi bezpieczeństwa i zdrowia. Instrukcje należy zachować na przyszłość. Instrukcje są również dostępne pod adresem www.xbox.com/support.

Wpływ gier wideo na twoje zdrowie

Ataki wywołane szkodliwym działaniem obrazu

Niewielki odsetek osób może być narażony na dolegliwości wywołane określonymi obrazami, w tym migającym światłem lub układami obrazów, które mogą pojawiać się w grach wideo. Na dolegliwości wywołane szkodliwym działaniem obrazu w zetknięciu z grami wideo mogą być narażone nawet osoby, które nigdy nie miały tego typu problemów, ale mają niezdiagnozowaną chorobę wywołującą ataki epilepsji.

Takie stany mogą przybrać formę różnych symptomów, w tym mroczki, problemy ze wzrokiem, drganie powiek lub twarzy, drganie lub trzęsienie rąk albo nóg, dezorientacja lub okresowa utrata koncentracji. Ataki tego typu mogą także powodować utratę świadomości lub konwulsje, które z kolei mogą prowadzić do obrażeń spowodowanych upadkiem lub uderzeniem o przedmioty znajdujące się w pobliżu.

Jeśli wystąpi którykolwiek z tych objawów, należy natychmiast przerwać grę i skonsultować się z lekarzem. Rodzice powinni obserwować dzieci i pytać, czy nie występują u nich wymienione objawy. Dzieci i nastolatki są bardziej narażone na te ataki niż dorośli. Ryzyko wystąpienia ataków wywołanych wyświetlanymi obrazami można ograniczyć, stosując poniższe środki zapobiegawcze: siadanie w większej odległości od ekranu; korzystanie z mniejszego ekranu; granie w dobrze oświetlonym pomieszczeniu; unikanie grania w stanie senności lub zmęczenia.

W stwierdzonych uprzednio przypadkach ataków epilepsji wywołanych wyświetlanymi obrazami przed przystąpieniem do gry należy skonsultować się z lekarzem.



PES 2013

PRO EVOLUTION SOCCER


Na początek	05	Plan gry	12
Menu główne	06	Ekran z meczu	15
• Tryby gry	06	Sterowanie	16
• Tryb edycji	07	• Ogólne	16
• Informacje	07	• Odmienione sterowanie	18
• Galeria	07	• Sterowanie podstawowe	20
• Opcje	07	• Sterowanie zaawansowane	23
Widzēt	08	Połącz się Xbox LIVE Online	28
myPES 2013	09	Autorzy	30
Dane osobiste	10	Wsparcie produktu	31

Dziękujemy za wybranie gry PES 2013 firmy KONAMI. Zanim rozpoczniesz grę, przeczytaj dokładnie instrukcję. Schowaj ją w bezpieczne miejsce, aby móc z niej skorzystać w dowolnym momencie.


UWAGA: Firma KONAMI nie udostępnia dodatkowych egzemplarzy instrukcji.

KONAMI cały czas próbuje udoskonalać swoje produkty. W związku z tym twój produkt może się delikatnie różnić od pozostałych, w zależności od daty zakupu.





PES 2013 European Brand Management: Hans-Joachim Amann & Jon Murphy


Jeśli grasz po raz pierwszy, wciśnij przycisk  gdy pojawi się ekran tytułowy. Zostaną utworzone twoje dane i będziesz mógł wybrać poziom trudności gry. Następnie utwórz swoje osobiste dane. Jeśli posiadasz połączenie internetowe i chcesz uczestniczyć w rozgrywkach online, możesz również przejść do ustawień trybu online (s. 28). Następnie możesz wziąć udział w treningu, dzięki któremu możesz udoskonalić swoje umiejętności. Jeśli jesteś nowicjuszem i nie wiesz w jaki sposób strzelać, dryblować i pracować w obronie, to doskonała okazja, aby trochę poćwiczyć. Jeśli chcesz pominąć trening na tym etapie gry, zostaniesz przeniesiony do menu głównego, gdzie będziesz mógł wybrać tryb gry i rozpocząć granie.

Podczas kolejnych uruchomień gry twoje dane będą wczytane automatycznie, a do trybu „Performance Training” (Trening umiejętności) będziesz miał(a) dostęp z głównego menu.

UWAGA: Wszystkie informacje dotyczące sterowania zawarte w niniejszej instrukcji napisano z założeniem, że wybrałeś „Poruszanie zawodnikiem” (Player Movement) wyłączając z użyciem lewej gałki analogowej () , czyli domyślne ustawienie gry. Aby uzyskać więcej informacji, przejdź na strony 10.

UWAGA DLA POZĄTEKUJĄCYCH GRACZY

Po menu możesz poruszać się za pomocą przycisków kierunkowych () lub lewej gałki (). Przycisk  służy do zatwierdzania wyboru, natomiast przycisk  do anulowania lub powracania do poprzednich ekranów menu.

Jeżeli chcesz otrzymać porady na temat poruszania się po menu, spójrz na dolną część ekranu - znajdują się tam funkcje pomocy. Jeśli nie jesteś pewny(a), do czego służy dana opcja, umieść na niej przez krótką chwilę kursor. Pojawi się okienko, w którym wszystko zostanie dokładnie opisane. Jeśli u dołu ekranu widoczna jest ikona Pomocy, po wciśnięciu  można przeczytać Komunikat pomocy.

WAŻNE INFORMACJE NA TEMAT ZAPISYWANIA GRY

Twoje bieżące postępy będą zapisywane automatycznie w niektórych momentach gry, np. po gwizdku kończącym mecz.

WAŻNE INFORMACJE NA TEMAT DANYCH MASTER LEAGUE

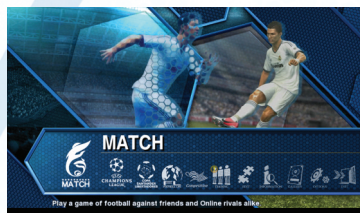
Czy chciałbyś kiedyś sprawdzić, który z twoich znajomych może się pochwalić lepszą drużyną w Master League? W takim razie zapisz Dane drużyny na swoim nośniku danych i zabierz go do domu znajomego. Po skopiowaniu danych na jego systemie, przejdź do „Wyboru drużyny”, a następnie „Danych użytkownika” (Team Select/User Data).

Zalecamy jednak ostrożność: Jeśli obydwaj zapisy w Master League będą miały takie same nazwy (np. „Team Data 01”), możesz nadpisać dane znajomego. Aby uniknąć takiej sytuacji, możesz zmienić nazwę zapisanych danych, zapisując je w innym miejscu z poziomu Menu Master League.

EKRAN GŁÓWNEGO MENU

Dzięki głównemu menu masz dostęp do wszystkich trybów gry, funkcji i opcji PES.

Dzięki nowemu paskowi Widżetu u góry ekranu możesz w prosty sposób ustawić rozgrywkę online z innymi użytkownikami (s. 08).



MATCH (MECZ)

Zmierz się ze znajomymi, z komputerem, albo po prostu obserwuj mecz, w którym grają dwa zespoły sterowane przez komputer. W tym miejscu możesz też wybrać mecz rozgrywany online.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE (LIGA MISTRZÓW UEFA)

Pozwól zmierzyć się twojemu klubowi ze śmietanką europejskich drużyn piłkarskich dzięki wyjątkowemu trybowi Ligi Mistrzów UEFA. Czy twój zespół zdoła wywalczyć sobie drogę do fazy grupowej? Czy awansuje do fazy pucharowej? Czy dołączysz do elity europejskiego futbolu i sięgniesz po puchar, o którym marzy każdy piłkarz, menedżer i kibic?

COPA SANTANDER LIBERTADORES

Wybierz własną drużynę latynoamerykańską i podejmij wyzwanie zdobycia upragnionego pucharu Copa Santander Libertadores!

FOOTBALL LIFE (ŻYCIE PIŁKARZA)

Wybierz tryb „Football Life”, aby uczestniczyć w najbardziej wymagających trybach gry, jakie oferuje PES:

Master League Online (Liga Mistrzów Online): Weź udział w rozgrywkach prestiżowej Master League, jednego z najbardziej rozbudowanych systemów ligowych w grach piłkarskich. Rozwijaj zawodników, wzmacniaj drużynę transferami i zarządzaj klubem. Poprowadź zespół do sukcesów lokalnych do międzynarodowej sławy w Lidze Mistrzów UEFA i Lidze Europejskiej UEFA. Nic nie może się temu równać.

Become a Legend (Przejdź do historii): Ten wymagający tryb pozwala prowadzić pełną karierę piłkarską zawodnika, którego sam wykreujesz. Jeśli będziesz dobry, twoja reputacja trenera wzrośnie, a to umożliwi ci transfery do lepszych klubów. Czy zapiszesz się złotymi zgłoskami w historii futbolu?

Liga Mistrzów Online: Wersja online słynnej Ligi Mistrzów zapewnia jeszcze więcej adrenaliny i poczucia rywalizacji przez wiele miesięcy. W swojej strukturze jest podobna do wersji offline, ale od teraz możesz w niej rywalizować z innymi użytkownikami online!

RYWALIZACJA

Bierz udział w rywalizacji w różnych wersjach rozgrywek pucharowych, zarówno offline, jak i online.



ONLINE COMMUNITY (SPOŁECZNOŚĆ INTERNETOWA)

Poznajaj znajomych online i rozgrywajcie przeróżne wersje meczów online z różnymi regułami i przepisami.

UWAGA: Funkcja Społeczność Internetowa (Online Community) będzie dostępna w grze po dokonaniu darmowej aktualizacji online.



TRAINING (TRENING)

To idealny sposób na zapoznanie się z wieloma futbolowymi umiejętnościami i technikami. Poznaj tajniki sterowania w grze dzięki samouczkom zawartym w opcji „Performance Training” (Trening umiejętności) albo wybierz opcję „Free Training” (Swobodny trening), w którym możesz dowolnie rozgrywać sytuacje występujące podczas meczu. Aby upodobać trening do prawdziwego meczu treningowego, wybierz opcję „Plan gry” (Game Plan) z menu pauzy (Pause Menu). Następnie naciśnij **X** i wybierz opcję „Uczestnictwo” (Participation), aby wybrać rezerwowych zawodników drużyny na wyjeździe.



EDIT (TRYB EDYCJI)

Dzięki trybowi edycji możesz zmieniać/tworzyć graczy, emblematy, nazwy rozgrywek, jak również wybierać piosenki kibiców i hymny. Możesz nawet utworzyć swój własny stadion i boiska.

UWAGA:

- Edycja graczy będzie miała wpływ na wszystkie gry offline. Edycja pasków będzie miała wpływ na wszystkie gry offline i online.
- Po wybraniu opcji „Load” możesz wczytać i zastosować dane wyedytowane w PES 2012. Dane z innych trybów nie mogą zostać użyte w ten sposób. Pamiętaj, że wczytanie danych z PES 2012 spowoduje nadpisanie wszelkich danych, jakie stworzyłeś(aś) na PES 2013 w trybie Edycji danych.



INFORMATION (INFORMACJE)

Przeglądaj regularnie informacje online i pobieraj nowe dodatki do gry.



GALLERY (GALERIA)

Przeglądaj swoje zwycięstwa, osiągnięcia, wyniki i zapisane powtórki.



OPTIONS (OPCJE)

W tym miejscu możesz zmodyfikować swoje osobiste ustawienia, ustawienia trybu online, jak również inne parametry systemowe.

Widżet pozwala rozgrywać mecze online z innymi członkami społeczności, a także czatować oraz komunikować się z nimi nawet wtedy, gdy korzystasz z zupełnie innych trybów gry.

Aby skorzystać z Widżetu musisz być połączony(a) z internetem (s. 28).

Pasek Widżetu



Widżet jest dostępny, wciśnij , aby go wyświetlić.

Widżet jest aktualnie niedostępny (albo znajdujesz się w trybie offline).

Otwórz Widżet

Aby otworzyć Widżet, wciśnij , kiedy Pasek Widżetu jest widoczny na ekranie.

Wybierz jedną z niżej opisanych ikonek, aby poznać możliwości Widżetu.

Kontrolki Widżetu

- : wyświetlanie/ukrywanie Paska Widżetu
-  / : wybór opcji
-  / : przewijanie
- : potwierdzenie zmiany
-  / : zmiana Listy Grup Społecznościowych

Przed dołączeniem do sesji



Wyszukiwanie Meczów Społecznościowych/Meczów swobodnych

Wyszukiwanie Swobodnych Meczów Wieloosobowych

Wyszukiwanie Meczów Międzyspołecznościowych

Lista uczestników

Po dołączeniu do sesji



Właściciel zaczyna sesję, uczestnicy przechodzą do menu online

Zaproszenie innych uczestników do sesji

Opuszczenie sesji

Czat tekstowy (opcja wyłączona w przypadku włączonej kontroli rodzicielskiej)

UWAGA:

- Funkcjonalność Widżetu będzie dostępna w grze po dokonaniu darmowej aktualizacji online.
- Gdy nie ma dostępnych sesji, Widżet automatycznie utworzy nową sesję. (Sesja to czasowy stan synchronizacji gracza z innymi członkami społeczności, w której rozgrywane są mecze.)
- Aby uzyskać więcej informacji na temat ikon Widżetu, skorzystaj z pomocy znajdującej się w samej grze.

myPES 2013, albo w skrócie myPES to facebookowa aplikacja, którą możesz w prosty i szybki sposób połączyć z grą PES 2013. Dzięki myPES możesz udostępniać w sieci swoje rekordy, zarządzać wynikami i przeglądać tabele informacyjne oraz statystyki, uczestnicząc w rywalizacji ze znajomymi i graczami z całego świata. Aplikacja ta pozwoli ci również usprawnić samą rozgrywkę.

I co najlepsze: aplikacja myPES jest całkowicie darmowa.

Połącz się

Po zalogowaniu do Facebooka, musisz aktywować istniejące już konto myPES lub stworzyć nowe w menu "Personal Data Settings/myPES Settings".

Gdy już to zrobisz, zainstaluj myPES na swoim koncie na Facebooku i zarejestruj go. Aby uzyskać więcej informacji skorzystaj z pomocy w samej grze, albo wejdź na oficjalną stronę gry.

Rywalizuj

- Rywalizuj ze znajomymi z Facebooka i stań na czele tabel Lig Prywatnych
- Zostań numerem 1 w światowym rankingu aplikacji myPES
- Dziel się swoimi wynikami ze swoimi znajomymi na tablicy Facebooka
- Utwórz lub dołącz do innych grup, aby poznać wielu nowych graczy PES
- Zdobywaj szereg odznak i podejmuj zróżnicowane wyzwania

Porównaj

- Porównaj swoje rezultaty i umiejętności z innymi graczami PES.
- Znajdź odpowiednich przeciwników na podstawie statystyk i rankingu aplikacji myPES
- Porównaj swoje osobiste statystyki ze światowymi statystykami aplikacji myPES
- Analizuj swoje statystyki, aby udoskonalić swoje umiejętności

UWAGA:

- Funkcja myPES będzie dostępna w grze po dokonaniu darmowej aktualizacji online.
- Facebookowa aplikacja myPES działa na wszystkich przeglądarkach internetowych w komputerach, tabletach i smartfonach.

Połącz się z oficjalną Facebookową aplikacją myPES 2013  www.facebook.com/PES

Facebook jest portalem społecznościowym należącym do Facebook, Inc.



Dane osobiste to zbiór danych, który służy graczom do zapisywania swoich Ustawień kursora i Konfiguracji przycisków. Możesz w łatwy sposób korzystać z ulubionych ustawień po wczytaniu własnych danych osobistych przed rozpoczęciem meczu. Dane osobiste mogą być także skopiowane na nośnik danych, co pozwala na ich przenoszenie. Jeśli więc wybierasz się do znajomego, żeby pograć, zabierz ze sobą Dane osobiste, a bez problemów wczytasz je na jego systemie.



UWAGA: Aby stworzyć dane osobiste lub dokonać ich edycji, wybierz opcję „Ustawienia danych osobistych” (Personal Data Settings) z menu górnego lub opcję „Wybierz strony” (Select Sides) przed rozpoczęciem meczu.

MENU USTAWIEŃ DANYCH OSOBISTYCH

Personal Data Name (Nazwa danych osobistych): Wprowadź dowolną nazwę.

Konfiguracja przycisków (Button Configuration): Skorzystaj z wielu dostępnych ustawień zawodnika aktywnego i pozostałych oraz konfiguracji kontrolera, aby dostosować je do własnych potrzeb.

- **Poruszanie zawodnikiem (Player Movement):** Wybierz pomiędzy sterowaniem **L** + **○**, **L** (domyślne i najbardziej zalecane ustawienie) oraz **○**.
- **Sterowanie zawodnikami drużyny gracza (Teammate Controls):** Wybierz pomiędzy sterowaniem „Wspomagany” (Assisted) (wcisnij **○** a następnie skieruj **↶** na zawodnika, który automatycznie będzie biegł do przodu) a „Ręcznym” (wcisnij **○** a następnie skieruj **↶** na zawodnika, którym będziesz sterować tą samą galką, podczas gdy galką **↶**, będziesz sterować zawodnikiem aktywnym **L**).
- **Typ sterowania (Control Type):** Wybierz preferowany typ sterowania. Więcej informacji znajdziesz w opisie konfiguracji wyświetlonym na ekranie.

Ustawienia wspomagania (Support Settings): Wybierz, w jaki sposób zmieniać kursor (sposób przełączania zawodników, jakimi sterujesz), „Nazwę kursora” (Cursor Name) (Ustawienia ekranu) oraz poziom „Wspomagania podań” (Pass Support). Im wyższy poziom wspomagania, tym więcej podań będzie śledzonych i wykonywanych za ciebie w trakcie gry. Jeśli poziom wspomagania ma wartość 0, możesz wykonywać Ręczne podania bez konieczności przytrzymywania **LT**.

Dostępne są następujące ustawienia zmiany kursorów:

- **Wspomagany (Assisted):** Kursor przełącza się na zawodników automatycznie. Możesz zmienić jego położenie wciskając **LB**.
- **Częściowo wspomagany (Semi-Assisted):** Kursor przełącza się automatycznie tylko wtedy, gdy przeciwnik atakuje. Podczas obrony kursor można przełączać ręcznie, wciskając **LB**.
- **Bez wspomagania (Non Assisted):** Kursor pozostanie ustawiony na jednym zawodniku, do momentu wcisnięcia **LB**.
- **Nieruchomy (Fixed):** Kursor będzie na stałe ustawiony na jednym z wybranych zawodników na boisku.

MENU USTAWIEŃ DANYCH OSOBISTYCH (CIĄG DALSZY)

Funkcja Ręcznego strzału/Podania została rozszerzona o dwie opcje (s. 18):

- **Ręczny strzał:** Po jej aktywacji będziesz mógł oddawać Ręczne strzały bez konieczności przytrzymywania **LT**.
- **Ręczne naprowadzanie:** Włącz tę opcję, aby w trakcie gry korzystać z Ręcznego naprowadzania, pokazującego drogę, jaką obierze piłka przy wykonaniu strzału lub podania. Funkcja dostępna jest pod warunkiem, że zawodnik aktywny ma kontakt z piłką.

Możesz zdecydować, czy chcesz włączyć wspomaganie sterowania zawodników.

Aktywacja tej opcji oznacza, że zawodnicy będą podawać, strzelać i przejmować piłkę automatycznie.

Dotyczy to również wykonywania wślizgów, ale z następującymi opcjami dodatkowymi: nigdy (wyłączone), sporadycznie w zależności od sytuacji (normalne), często (priorytetowe).

Zwody łączone (Link Feints): Pozwalają stosować przez zawodnika kombinację maksymalnie czterech tricków po wciśnięciu **LB** i **↶**, **↷**, **↶** lub **↷**.

Wybierz opcję Zwodów łączonych (Link Feints) w Danych osobistych (Personal data), aby utworzyć nowy zestaw zwodów albo zmodyfikować istniejący.

W celu utworzenia nowych zwodów łączonych, skieruj **↶** n p. w stronę **↶**, a następnie przypisz maksymalnie cztery tricki lub inne manewry do zestawu. Po skompletowaniu zwodów, możesz nadać ich grupie nazwę. Następnie uaktywnij je, wybierając „Przypisz sterowanie” (Assign Controls).

UWAGA: Aby zapisać zwody łączone, które przypisałeś(aś) do konkretnego kontrolera wraz z Planem gry, wybierz „Zarządzanie danymi” (Data Management), a następnie „Zapisz” (Save) (patrz menu Planu gry, s. 14). Jeśli wybrałeś(aś) grę co najmniej dwoma graczami na zespół, każdy z nich może wybrać swój własny zestaw zwodów łączonych, wybierając własne dane osobiste.

Import: Importuj dane osobiste ze swojego nośnika pamięci.

Export: Eksportuj dane osobiste na swój nośnik pamięci.

USTAWIENIA PLANU GRY

Ustawienia wspomagane (Assisted Settings) pozwalają stworzyć Plan gry po wybraniu kilku słów kluczowych. Kiedy skończysz konfigurację, wciśnij przycisk **B**, aby wrócić do menu meczu. Kiedy oswoisz się z detalami tworzenia Planu gry, spróbuj utworzyć swój własny. Podczas gry w trybie wieloosobowym kontroler, którym można edytować Plan gry nosi nazwę „Lidera” (Leader) i jest nim automatycznie urządzenie z najniższym numerem porządkowym. Plan gry jest również dostępny z poziomu menu pauzy.



Naciśnij **LB** / **RB**, aby zmienić sposób wyświetlania boiska na jeden z poniższych:



Obok Ikon z paskiem mogą być wyświetlane poniższe ikony:

-  : Żółta karta
-  : Czerwona karta
-  : Powołanie na mecz kadry narodowej
-  : Poważna kontuzja
-  : Lekka kontuzja
-  : Pełna sprawność
-  : Status kontuzji nieznan

Zawodnicy, którzy otrzymali Karty Styłu Gry są oznaczeni gwiazdką w rankingu poszczególnych pozycji oraz rankingu ogólnym (więcej informacji na s. 13.) Poziom umiejętności zawodników określają rangi od A (najwyższa) do E (najniższa).

WYŚWIETLANIE INFORMACJI O ZAWODNIKU

Aby sprawdzić informacje na temat zawodnika znajdującego się na boisku, umieść kursor nad piłkarzem i wciśnij **A**. Zostanie wyświetlone jego nazwisko, numer, aktualna rola oraz ranking (A najwyższy, E najniższy). Po naciśnięciu **Y**, możesz zobaczyć uproszczone statystyki zawodnika podzielone na cztery kategorie: „Technique” (Technika), „Speed” (Szybkość), „Resistance” (Odporność) i „Physical” (Siła fizyczna) wraz z kartami Styłu gry (Playing Style Cards) i Umiejętności (Skill Cards), jakie posiada dany zawodnik. Aby wyświetlić szczegółowe statystyki, wybierz jedną z czterech wymienionych kategorii.

Jeśli zdecydujesz się na przesunięcie zawodnika na nową pozycję, nowa rola będzie pokazana po prawej stronie bieżącej roli.

Styl gry i karty umiejętności

Niektórzy zawodnicy posiadają karty Stylu gry i Umiejętności, które dają im przewagę nad rywalami z boiska. Aby zobaczyć, jakie karty posiadają zawodnicy, wybierz gracza i wciśnij **Y**. Aby uzyskać więcej informacji skorzystaj z funkcji pomocy wewnątrz gry.

EDYCJA POZYCJI I DOKONYWANIE ZMIAN

Aby zmienić pozycję zawodnika na boisku, umieść kursor nad piłkarzem i naciśnij **A**, aby go przemieścić. Gdy już umieściłeś(aś) go na nowym miejscu, wciśnij ponownie **A**.

Po zaznaczeniu zawodnika, wyróżniona zostanie część boiska. Tutaj oznaczono obszary, w których powinien zostać roztawiony zawodnik ze względu na pełnioną rolę.

Aby dokonać zmiany, wskaż zawodnika, którego chcesz zmienić za pomocą **A**, następnie przesunij kursor na zawodnika, który zostanie wprowadzony na boisko i ponownie wciśnij **A**, aby potwierdzić zmianę.



UWAGA:

- Role zawodników zostaną automatycznie określone przez zajmowane przez nich pozycje na boisku.
- Zwróć uwagę na to, że każda formacja ma ustaloną minimalną i maksymalną liczbę zawodników, którzy mogą grać na określonej pozycji. Jeśli nie możesz umieścić zawodnika na danej pozycji, sprawdź daną formację.

MENU USTAWIEŃ ZAWODNIKA

Aby przenieść się do menu ustawień zawodnika, wybierz piłkarza na boisku i wciśnij przycisk **X**.

Na ekranie pojawiają się następujące opcje:

- **Select Role (Wybierz rolę):** Ręcznie wybieraj rolę piłkarza.
- **Appoint Captain (Wyznacz kapitana):** Mianuj wybranego zawodnika kapitanem.
- **Mark Settings (Ustawienia krycia):** Wybierz, którego zawodnika drużyny przeciwnej będzie kryć twój zawodnik.
- **Participation (Udział):** Wybierz zawodnika przeznaczonego do sesji treningowej (opcja dostępna tylko w trybie Swobodnego treningu (Free Training))

MENU PLANU GRY

Plan gry możesz dostosować na wiele sposobów.

UWAGA: W Ustawieniach danych osobistych sposób sterowania można zmienić wybierając „Preset Strategies” (Zapisane strategie) oraz „Tactical Assistance” (Wspomaganie taktyczne).



Zapisane taktyki 1, 2, 3, 4 (Preset Tactics 1, 2, 3, 4)

Stwórz własny zestaw zapisanych taktyk. Możesz stworzyć do czterech zapisanych taktyk, a jedna z nich będzie zawsze automatycznie aktywowana w trakcie meczu. W celu utworzenia zapisanej taktyki, musisz najpierw określić formację, a następnie dostosować poszczególne opcje.

UWAGA: Wybór niektórych taktyk może oznaczać pewne ograniczenia w zakresie suwaków, z jakich możesz korzystać. W planie gry wyświetlonym w menu pauzy w trakcie meczu będzie widać, która z zapisanych taktyk jest aktywna (tuż przed rozpoczęciem meczu Zapisana taktyka 1).

Wspomaganie taktyczne (Tactical Assistance)

Zdecyduj, czy takie elementy, jak „Pułapka ofsajdowa” (Offside Trap), „Zmiana zawodników” (Substitutions), „Zmiana formacji” (Formation Change) lub „Zmiany Poziomu ataku” (Changes in Attack Level) będą podczas meczu wykonywane automatycznie. Możesz także wybrać, które ze strategii przypisać do pada kierunkowego (↶) oraz aby skład wyjściowy był wybierany za ciebie automatycznie.

UWAGA: Niektóre strategie nie mogą być aktywowane w pewnych sytuacjach.

Ustawienia stałych fragmentów gry (Set-Piece Settings)

Wybierz zawodnika wykonującego stały fragment gry. W opcji „Zawodnicy atakujący” (Players to Join Attack) możesz wybrać piłkarzy z formacji defensywnej, którzy przesuną się do przodu podczas wykonywania stałych fragmentów gry.

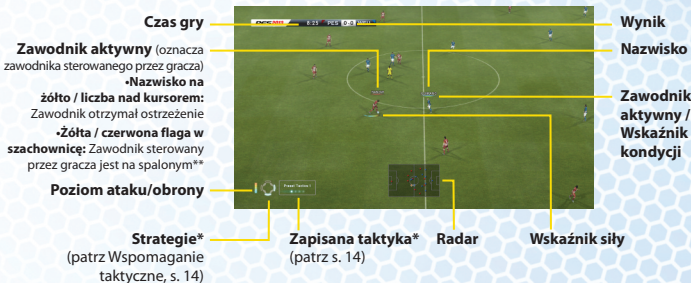
Zarządzanie danymi (Data Management)

Zapisz lub wyczytaj swój plan gry.

Tryb trenerski (Coach Mode)

Po aktywacji można wydawać polecenia taktyczne, a komputer steruje zawodnikami na murawie.

W tej części pojawiają się opisy funkcji oraz ekranów wyświetlanych w trakcie meczu. Aby skonfigurować opcje wyświetlania zgodnie ze swoimi preferencjami, wybierz w menu górnym lub w menu pauzy opcję „Ustawienia systemu”, a następnie „Ustawienia ekranu meczu” (System Settings, Match Screen Settings).



*wyświetla się na krótko przy zmianie ustawień; (s. 27)

**tylko jeśli kursor jest ustawiony jako „Nieruchomy”

AKTYWNY ZAWODNIK – PASKI I WSKAŹNIKI



Aktywny zawodnik: Aktywny piłkarz zostanie wskazany za pomocą paska (lub kursora) znajdującego się nad jego głową. Każdy użytkownik zostaje oznaczony innym kolorem, który można zobaczyć przy wyborze stron.

Wskaźnik wytrzymałości: Tuż pod sylwetką aktywnego zawodnika znajduje się wskaźnik wytrzymałości (jeśli został aktywowany w menu ustawień ekranu meczu). Zielony kolor oznacza wysoką wytrzymałość, natomiast czerwony wskazuje, że zawodnikowi kończą się siły.



Wskaźnik siły: Wskaźnik ten pokazuje się u dołu piłkarza w momencie rozpoczynania podania lub strzału. Im dłużej przytrzymasz odpowiedni przycisk, tym bardziej wypełni się dany wskaźnik i tym mocniejsze będzie podanie lub strzał. Gdy używasz ręcznego sterowania przy oddawaniu strzałów i podaniach, kolor wskaźnika siły zmienia się.



Ręczne naprowadzanie: Określa kierunek ręcznie sterowanych strzałów i podań. Funkcję tę można wyłączyć w „Ustawieniach danych osobistych” (Personal Data Settings).

IKONKI WYDARZEŃ



Powrót do meczu
(Brak kontuzji)



Powrót do meczu
(Drobna kontuzja)



Brak możliwości powrotu
to gry (Z powodu kontuzji)



Rzut wolny pośredni



Zmiany (na/z)



Strony tej instrukcji dotyczące sterowania zawierają szereg zachowań na boisku, w tym tricki i innego rodzaju manewry. Ale to nie wszystko!

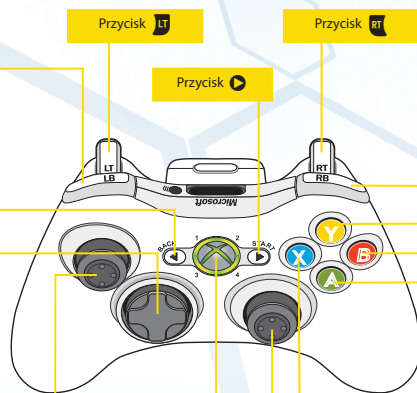
Skorzystaj z "Listy poleceń" (Command List) w Menu pauzy, aby dowiedzieć się więcej na ich temat. Wszystkie zachowania, jakie przedstawiono poniżej można wykonywać zarówno lewą galką (L), jak i padem kierunkowym (D).

Aby przypisać własne ustawienia sterowania, wystarczy wybrać "Konfigurację przycisków" (Button Configuration) w "Opcjach/Ustawieniach danych osobistych" (Options/Personal Data Settings) (patrz s. 10).

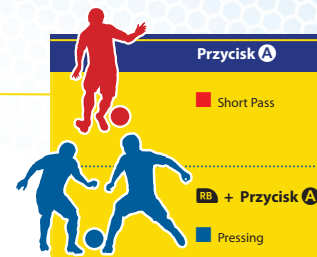
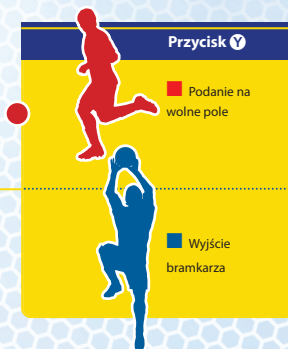


Przycisk D

Przycisk kierunkowy



Przycisk Xbox



■ Sterowanie atakiem

■ Sterowanie obroną

*Przyciski L i R działają po wciśnięciu odpowiednich galek analogowych.



UWAGA:

Zanim zaczniesz czytać ten rozdział, powinieneś wiedzieć, że:

- Wszystkie manewry na stronach dotyczących sterowania podano z założeniem, że nie zmieniono domyślnego ustawienia "Poruszania Zawodnikami" (Player Movement) za pomocą lewej gałki (L).
- Wszelkie oznaczenia związane z gałkami L i R podano z założeniem, że zawodnik przemieszcza się z lewej strony ekranu na prawą.
- Nowe manewry zaznaczono ikoną **NEW**, a zmodyfikowane ikoną **NEW**.

POZNAJ NOWY, ODMIENIONY SYSTEM STEROWANIA

RĘCZNE PODANIA

Dzięki ręcznie sterowanym podaniom to od ciebie tylko zależy, gdzie trafi każde z podań.

Ręczne krótkie podanie przytrzymaj **LT** + **L** + **A** (lub **Y**)

Ręczne długie podanie przytrzymaj **LT** + **L** + **B**

Wysoko podbite podanie przytrzymaj **RT** + **B**

UWAGA: Po ustawieniu "Wspomagania podań" (Pass Support) na 0 w „Ustawieniach danych osobistych” (Personal Data Settings), możesz korzystać z Ręcznych podań bez konieczności przytrzymywania **LT**.

RĘCZNE STRZAŁY

Przejmij pełną kontrolę nad kierunkiem, wysokością oraz siłą strzałów.

NEW **Ręczny strzał (Wysoki)** przytrzymaj **LT** + **L** + **X**

NEW **Ręczny strzał (Niski)** przytrzymaj **LT** + **L** + **X**, **Y**

NEW **Kanał** przytrzymaj **RT** + **X** + **L**

UWAGA: Po włączeniu opcji Ręcznych strzałów w „Ustawieniach danych osobistych/Ustawieniach wspomagania” (Personal Data Settings/Support Settings), możesz korzystać z Ręcznych strzałów bez konieczności przytrzymywania **LT**.

ZWINNY DRYBLING

Nowe sztuczki z wykorzystaniem stóp zawodnika, które wzbogacają pojedynki 1 na 1.

NEW **Zwinny drybling** przytrzymaj **RT** + **L**

DYNAMICZNE ZAGRANIE Z KLEPKI

Rozszerzona wersja tego zagrania pozwala na bardziej płynną grę.

NEW **Dynamiczne zagranie z kleпки** przytrzymaj **LB** + **A**, **R**

ROZSZERZONE MANEWRY JEDNOKONTAKTOWE

Teraz możesz podbić piłkę albo zrobić zwód tuż przed przyjęciem piłki. Doskonale urozmaicenie gry na jeden kontakt!

NEW **Idealne przyjęcie** przytrzymaj **RT** (tuż przed przyjęciem piłki przez odbiorcę podania)

NEW **Podbicie** przytrzymaj **R** (tuż przed przyjęciem piłki przez odbiorcę podania)

NEW **Sombrero** (po podbiciu piłki) przytrzymaj **Y** + **L**

NOWE MANEWRY

Kolejne triki do wykorzystania w sytuacjach 1 na 1.

NEW **Podwójny kontakt** przytrzymaj **R** lub **R** + **L**

NEW **Kanał** przytrzymaj **RT** + **RB** + **L** (w kierunku przeciwnika)

NEW **Obiegnięcie** (w pobliżu przeciwnika) przytrzymaj **RT** + **RB** + **L** lub **L**

UDOSKONALONA OBRONA

Większa swoboda zachowań i zróżnicowanie elementów gry dodaje obronie realizmu i podnosi wartość taktyczną tej formacji.

NEW **Pressing** przytrzymaj **RB** + **A**

NEW **Spalnianie akcji** przytrzymaj **A**

NEW **Blok** wciśnij **A**, **A**

NEW **Śledzenie defensywne** przytrzymaj **RT** + **L**



STEROWANIE ATAKIEM

DRYBLING

Drybling

Użyj **L**, aby zawodnik przy piłce zaczął dryblować w wybranym kierunku

Drybling w biegu

Aby zawodnik dryblował podczas sprintu, przytrzymaj **RB** + **L**

PRZYJĘCIE

Przyjęcie

Wciśnij **L** i skieruj go w stronę, z której ma zostać przyjęta piłka

PODANIE

Podanie

- Bliskie podanie: **A**
- Dalekie podanie: **B**
- Podanie na wolne pole: **Y**

CROSSING

Crossing

Użyj **L**, aby kontrolować trajektorię lotu i wybierz jeden z typów dośrodkowań:

- Standardowe dośrodkowanie: **B**
- Niższe dośrodkowanie: **B**, **B**
- Dośrodkowanie po ziemi: **B**, **B**, **B**
- Wysokie dośrodkowanie: przytrzymaj **RT** + **B**

STRZAŁ

Strzał

Oddaj strzał wciskając **X** i używając **L**, aby wybrać tor lotu. Naciśnij **X** zanim zawodnik złoży się do strzału z pierwszej piłki, strzału głową lub woleja

WSKAŹNIK SIŁY

Długość wskaźnika siły określa siłę i wysokość, jaką osiągnie piłka uderzona lub wyrzucona z linii bocznej przez zawodnika. Zależy ona od czasu przytrzymania odpowiedniego przycisku. Kiedy osiągnięta zostanie siła maksymalna, czynność zostanie wykonana automatycznie, chyba że zostanie ona w porę odwołana zwodem (przycisk **A**), patrz strona 15.



STEROWANIE OBRONĄ

PODSTAWOWA OBRONA

NEW Pressing

Przytrzymaj **L** + **RB** + **A** aby zastosować pressing na przeciwniku zawodnikiem, którym sterujesz

Pressing (KOMP.)

Przytrzymaj **X**, żeby zastosować pressing na przeciwniku zawodnikiem, którym steruje komputer

Wślizg

Naciśnij **B**, aby podjąć próbę wślizgu (pamiętaj, że wykonanie go w złym momencie może dość łatwo zakończyć się ostrzeżeniem)

NEW Spowalnianie akcji

Przytrzymaj **A**, aby twój zawodnik utrzymywał się na swojej pozycji w pewnej odległości od przeciwnika (użyj **L** do dokładniejszej kontroli)

NEW Blok

Wciskaj szybko **A**, **A** w pobliżu zawodnika przeciwnej drużyny, aby wykonać próbę zablokowania piłki.

Przejęcie

Naciśnij **X**, żeby przejąć piłkę w głębi twojej połowy boiska

STEROWANIE BRAMKARZEM

Wyjście bramkarza

Przytrzymaj **Y**, a bramkarz wyjdzie w stronę pola, aby dobiec do piłki i ją przejąć, albo uniemożliwić oddanie strzału przez atakującego przeciwnika

Wybiecie

Wybij piłkę wciskając **B** lub **X** i wybierz kierunek wybiecia za pomocą **L**

Wyrzut

Użyj **L**, aby rzucić piłkę w stronę jednego ze swoich zawodników, albo **A**, żeby rzucić ją przed siebie

UWAGA: Pamiętaj, że w trybie „Kursora nieruchomego” (np. w „Przejdź do historii”), nie można sterować bramkarzem.

WSPÓLNE ELEMENTY STEROWANIA (dla ataku i obrony)

Sprint

Aby przejść do sprintu, przytrzymaj **RB** + **L**

Zmiana kursora

Wciśnij **LB**, aby umieścić kursor gracza na zawodniku, którym jest bliżej piłki.

ZWODY ŁĄCZONE

Kiedy jesteś przy piłce, przytrzymaj **LB** i skieruj w jedną ze stron: **B**, **B**, **B** lub **B**, aby wykonać kombinację tricków, tzw. zwody łączone. Kiedy poznasz je dobrze, możesz utworzyć własne kombinacje i osiągnąć w ten sposób przewagę nad rywalami. Więcej informacji na temat zwodów łączonych znajdziesz na stronie 11.

PRZYKŁADY ZWODÓW ŁĄCZONYCH

Czynność	1. Ruch	2. Ruch	3. Ruch	4. Ruch
LB + B	Zwód ciałem w biegu (P)	Zwód Matthews (P)		
LB + B	Zwód ciałem (L)	Zatrzymanie podeszwą i przesunięcie (P)	Zatrzymanie podeszwą i przesunięcie (L)	Zwód V (P)



STEROWANIE PODCZAS STAŁYCH FRAGMENTÓW GRY

Aby podkręcić piłkę, skieruj gałkę w **L** lub **R**, kiedy Wskaźnik siły jest widoczny.

RZUTY RÓŻNE

Rzut różny

Wciśnij **B**, aby wykonać rzut różny ze standardową trajektorią lotu

NEW

Podanie z rzutu różnego

Wciśnij **A**, aby wykonać krótkie podanie do najbliższego zawodnika twojej drużyny, którego wybrałeś za pomocą **LB**

RZUTY WOLNE: EGZEKWOWANIE

Podanie

Wciśnij **A**, aby wykonać krótkie podanie, **Y**, aby wykonać podanie na wolne pole, albo **B**, aby wykonać długie podanie. Piłka zostanie posłana w kierunku, w jakim ustawił się zawodnik

Strzał

Wciśnij **X**, aby podjąć próbę bezpośredniego strzału na bramkę

RZUTY WOLNE: STEROWANIE MUREM

Zawodnicy podskakują

Wciśnij **X**, aby niektórzy zawodnicy ustawieni w murze podskoczyli

Zawodnicy zostają na miejscach

Wciśnij **A**, aby niektórzy zawodnicy w murze pozostali na ziemi i utrzymali swoje pozycje

RZUT Z AUTU

Rzut z autu

Wciśnij **A**, aby rzucić piłkę pod nogi najbliższego zawodnika twojej drużyny. Aby rzucić dalej przytrzymaj dłużej przycisk

RZUTY KARNE

(kamera ustawiona za strzelcem)

Strzelec

Wciśnij **X**, aby oddać strzał. Wysokość strzału uzależniona jest od tego, jak długo trzymasz przycisk. Możesz także zdecydować o kierunku strzału, poruszając **L** w którąś ze stron, kiedy zawodnik podbiega do piłki. Jeśli chcesz oddać strzał podcięty w trakcie wykonywania rzutu karnego, przytrzymaj **RB** z przyciskiem strzału

Bramkarz

Aby podjąć próbę obrony, poruszaj **L** w kierunku, z którego podejrzewasz, że nadleci piłka. Jeśli zwolnisz **L**, bramkarz wróci na sam środek bramki

STEROWANIE ATAKIEM DLA GRACZY ZAAWANSOWANYCH

DRYBLING

NEW

Zwinny drybling

przytrzymaj **RT** + **L**

Bliskie wypuszczenie piłki

RB (dwa lub trzy razy w trakcie sprintu)

Dalekie wypuszczenie piłki

RB + **RT** + **L** lub **L** lub **L** lub **L** lub **L** (w czasie sprintu)

Zatrzymanie piłki

(zwolnij **L**) **RB**

Zatrzymanie piłki i odwrót w stronę bramki

(zwolnij **L**) **RT**

NEW

Wypuszczenie piłki przed siebie

(w miejscu) **LB**, **LB** lub **LB**, **LB**

Przeskok nad wślizgiem

RT (tuż przed zdarzeniem)

NEW

Podwójny kontakt

przytrzymaj **LB** lub **LB** + **L**

PODANIA

Podanie piętą

L + **A**

NEW

Wysoko podbite podanie

przytrzymaj **RT** + **B**

Podcięte podanie na wolne pole

przytrzymaj **LB** + **Y**

Zagranie z klepki

przytrzymaj **LB** + **A**, **Y** (tuż przed odebraniem piłki przez przyjmującego)

RT (po podaniu)

Podaj i biegnij

przytrzymaj **LB** + **L** + **A** (lub **Y**)

Podanie ręczne

przytrzymaj **LB** + **L** + **B**

Dalekie podanie ręczne

przytrzymaj **LB** + **B**

Wczesne dośrodkowanie

PRZYJĘCIE

NEW

Idealne przyjęcie

przytrzymaj **RT** (tuż przed odebraniem piłki przez przyjmującego)

NEW

Podbicie

przytrzymaj **LB** + **R** (tuż przed odebraniem piłki przez przyjmującego)

Obrót bez przyjęcia

przytrzymaj **RB** + **L** (w kierunku, w jakim zmierza piłka)

Zwód przy podaniu na wolne pole

zwolnij **L**, przytrzymaj **RB** (tuż przed odebraniem piłki przez przyjmującego)

STRZAŁ

Strzał techniczny

przytrzymaj **RT** przed zwolnieniem **X** (kiedy widoczny jest wskaźnik siły)

Strzał mocno podcięty

przytrzymaj **LB** + **X**

Strzał lekko podcięty

przytrzymaj **RB** przed zwolnieniem **X** (kiedy widoczny jest wskaźnik siły)

NEW

Strzał Knuckleball

wciśnij **X**, a następnie jeszcze raz **X** (w momencie oddawania strzału)

NEW

Kanał

przytrzymaj **RT** + **X** + **L** (w kierunku znajdującego się w pobliżu gracza przeciwnika)

NEW

Ręczny strzał (Wysoki)

przytrzymaj **LB** + **L** + **X**

NEW

Ręczny strzał (Niski)

przytrzymaj **LB** + **L** + **X**, **Y** (w momencie oddawania strzału)



TRIKI I MANEWRY

MANEWRY SPRINTERSKIE (w pobliżu przeciwnika)

Nagły zryw	(w miejscu) przytrzymaj RT + RB + L
Nagły zryw (po skosie)	(w miejscu) przytrzymaj RT + RB + U lub L
Nagle przyspieszenie	(w czasie dryblingu) przytrzymaj RT + RB
Nagle przyspieszenie (po skosie)	(w czasie dryblingu) przytrzymaj RT + RB + U lub L

MANEWRY ZWODÓW CIAŁEM (w miejscu)

Zwód ciałem	przytrzymaj R lub L
Zwód Matthews	przytrzymaj R + L lub przytrzymaj R + U
Zwód Matthews z odejściem w bok	przytrzymaj R + L lub przytrzymaj R + U

MANEWRY PRZEKŁADANEK

Przekładanka prosta	R lub L
Odwrotna przekładanka prosta	R lub L
Przekładanka	(w czasie dryblingu) przytrzymaj R + U lub przytrzymaj R + L
Przekładanka z przeciągnięciem	(w miejscu) przytrzymaj R + U lub przytrzymaj R + L
Przekładanka na zewnątrz	(w miejscu) przytrzymaj R + L lub przytrzymaj R + U

MANEWRY ZWODÓW Z ZATRZYMANIEM PIŁKI (w miejscu, chyba że określono to inaczej)

Przeciągnięcie	wciśnij R lub L
NEW Zwód L (prawą nogą)	przytrzymaj R + L
NEW Cofnięcie z obrotem (prawą nogą)	przytrzymaj R + L (lub L jeśli lewą stopą)
NEW Zwód piętą	przytrzymaj R + L lub R + U
NEW Cofnięcie i prowadzenie lewą lub prawą stroną	przytrzymaj R + L (działa także w czasie dryblingu; odwrotne kierunki dla lewonożnych zawodników)
NEW Zwód z wewnętrznym kozłem	przytrzymaj R + L (działa także w czasie dryblingu)
NEW Zwód w biegu z wew. kozłem i prowadzenie po skosie	przytrzymaj R + L lub L (działa także w czasie dryblingu)

POZOSTAŁE MANEWRY

NEW Flip Flap (Prawą nogą)	(w czasie dryblingu) R + U (odwrotne kierunki dla lewonożnych zawodników)
NEW Odwrotny Flip Flap (Prawą nogą)	(w czasie dryblingu) R + L (odwrotne kierunki dla lewonożnych zawodników)
NEW Marsylska ruletka	(w czasie dryblingu) R lub L (niektórzy zawodnicy stosują wariant z użyciem jednej nogi)
NEW Obrót Crossover	(w czasie dryblingu) R + L lub R + U
NEW Podbicie przodem	(w czasie dryblingu) przytrzymaj R + U lub L
NEW Podbicie Rainbow	(w czasie dryblingu) R , R
NEW Sombrero	(po podbiciu) przytrzymaj R + L (w kierunku przeciwnika)
NEW Kanał	przytrzymaj RT + RB + L (w kierunku przeciwnika)
NEW Obiegnięcie	(w pobliżu przeciwnika) przytrzymaj RT + RB + U lub L
Drybling bokiem	przytrzymaj RT + R lub L
Szczyryk bokiem	(w czasie dryblingu lewym bokiem) przytrzymaj R + L (odwrotne kierunki w czasie dryblingu prawym bokiem)
Przekładanka bokiem	(w czasie dryblingu lewym bokiem) przytrzymaj R + L (odwrotne kierunki w czasie dryblingu prawym bokiem)



STEROWANIE OBRONĄ DLA GRACZY ZAAWANSOWANYCH

ZAAWANSOWANA OBRONA

NEW Śledzenie defensywne

Sterowanie zawodnikami bez piłki

STEROWANIE BRAMKARZEM

Upuszczenie piłki

Sterowanie bramkarzem

(z wyłączeniem meczów online)

STEROWANIE W STAŁYCH FRAGMENTACH GRY DLA GRACZY ZAAWANSOWANYCH

Rzut różny

Rzut wolny: Długie podanie

Rzut wolny: Strzelanie

Rzut wolny ze strzałem Knuckleball

Zmiana strzelców i pozycji

Drugi strzelec wykonuje rzut wolny

Drugi strzelec podaje piłkę

Dodawanie / Usuwanie zawodników z muru

Mur: Inni zawodnicy mają podskoczyć

Mur: Inni zawodnicy stoją w miejscu

Losowo

przytrzymaj **RT** + **L** (po zwróceniu się w stronę przeciwnika z piłką)

R (w kierunku zawodnika z twojego zespołu, którym chcesz sterować)

RB (jeśli nie będzie żadnych wskazań)

LB + **R**, **L** (ponownie **LB** + **R** dla wyłączenia sterowania)

• Niskie dośrodkowanie: przytrzymaj **L** + **B**

• Podanie po ziemi: przytrzymaj **L** + **B**

• Wysoka piłka: przytrzymaj **RT** + **B**

• Niska piłka: przytrzymaj **L** + **B**

• Podanie po ziemi: przytrzymaj **L** + **B**

• Silny strzał: przytrzymaj **RT** + **X**

• Umiarkowanie silny: **X**, **Y**

• Normalny: **X**

• Umiarkowanie słaby: **X**, **A**

• Słaby strzał: przytrzymaj **L** + **X**

X, **X** (przy uderzeniu piłki)

LB + **RB** (aby przełączać po kolei opcje)

przytrzymaj **LB** + **B** lub **Y** lub **X**

przytrzymaj **LB** + **A** (następnie pierwszy strzelec może podać piłkę / oddać strzał)

LT (aby dodać zawodników na lewą stronę) lub **RT** (aby dodać zawodników na prawą stronę)

B

B + **A**

Jeśli nie będzie żadnych wskazań, zawodnicy będą zachowywać się według losowych algorytmów

Sterowanie zawodnikami bez piłki podczas stałych fragmentów gry pozwala na kontrolę nad zawodnikami po skierowaniu **R** w ich stronę. Po wybraniu kierunku, możesz wcisnąć **B** lub **A**, aby strzelec rzutu wolnego otrzymał podanie. W przypadku rzutów z autu, wcisnij **A**.

TECHNIKI SPECJALNE I STEROWANIE

NEW Zmyłka strzału 1

NEW Zmyłka strzału 2

NEW Pierwszy zwód 1

NEW Pierwszy zwód 2

Sterowanie zawodnikiem w trakcie lotu piłki

Szybki restart

Nurkowanie

Sterowanie zawodnikami drużyny (Wspomagane)

Sterowanie zawodnikami drużyny (Ręczne)

Zmiana zapisanych strategii 1-4

Włączanie / Wyłączanie strategii

Zmiana poziomu ataku

B lub **X**, **A**

A lub **Y**, **RB** + **RT**

A

RB + **RT**

przytrzymaj **RT** + **L** (kontrola nad zawodnikiem bliskim piłki)

L + **A** lub **Y**

LB + **LT** + **RT** + **RT**

przytrzymaj **RT** + **R** (w kierunku zawodnika twojej drużyny, aby zaczął biec w stronę połowy przeciwnika)

przytrzymaj **RT** + **R** (w kierunku zawodnika twojej drużyny, a następnie zacznij sterować nim za pomocą **R**)

pad kierunkowy **→** (patrz Zapisane strategii, s. 14)

naciśnij na padzie kierunkowym **↑** lub **←** lub **↓**, aby włączyć/wyłączyć strategię

• Podnieś: przytrzymaj **LT** + pad kierunkowy **↑**

• Obniż: przytrzymaj **LT** + pad kierunkowy **↓**

*Sterowanie zawodnikami drużyny może być „Wspomagane”(Assisted) albo „Ręczne”(Manual). Domyślnie włączona jest opcja „Wspomagane”. Może być zmieniona w „Ustawieniach danych osobistych” / „Konfiguracji przycisków” (Personal Data Settings/Button Configuration).



Xbox LIVE

Xbox LIVE® umożliwia dostęp do większej liczby gier, lepszej rozrywki i zabawy. Więcej informacji można znaleźć pod adresem www.xbox.com/live.

Połączenie

Aby korzystać z usługi Xbox LIVE, należy podłączyć konsolę Xbox 360 do sieci obsługującej szybkie połączenie internetowe i zarejestrować się w tej usłudze. Więcej informacji na temat połączenia i dostępności usługi Xbox LIVE w danym regionie można znaleźć na stronie internetowej pod adresem www.xbox.com/live/countries.

Ustawienia filtra rodzinnego

Łatwe i elastyczne narzędzie pozwala rodzicom i opiekunom decydować na podstawie oceny zawartości, do jakich gier mają dostęp młodszy gracze. Rodzice mogą ograniczyć dostęp do zawartości przeznaczonej dla dorosłych. Zdecyduj, z kim i w jaki sposób kontaktują się przez Internet członkowie rodziny za pośrednictwem usługi Xbox LIVE, i ogranicz czas spędzany na graniu. Więcej informacji można uzyskać pod adresem www.xbox.com/familysettings.

www.konami.jp/we/online

Aby grać w trybie online, musisz mieć ważne członkostwo w serwisie Xbox LIVE.

Po wejściu do trybu sieciowego PES, zostaniesz poinformowany o wielu kwestiach, np. o godzinach przerw technicznych czy terminarzach rozgrywek.

Jeśli po raz pierwszy korzystasz z trybu sieciowego PES, będziesz musiał utworzyć swoje osobiste dane użytkownika (pamiętaj, że nie będziesz mógł usunąć później tych danych). Po podaniu danych możesz rozpocząć grę, pamiętając o następujących sprawach:

- Upewnij się, że spełniasz wszelkie warunki dotyczące umów prawnych i usługowych, kiedy jesteś w trybie sieciowym. Pamiętaj również o tym, żeby ZAWSZE ZACHOWYWAĆ SIĘ KULTURALNIE i uprzejmie wobec innych graczy.
- Jeśli korzystasz z sieci bezprzewodowej, pamiętaj, że urządzenia elektryczne, jak np. mikrofalówki czy telefony bezprzewodowe mogą zakłócać połączenie sieciowe.
- NIE ROZŁĄCZAJ SIĘ celowo w trakcie rozgrywki.
- Upewnij się zawsze, że masz dosyć czasu, aby rozegrać cały mecz.
- Graj twardo, ale wg zasad fair play!

POZIOM KULTURY

Każdemu użytkownikowi w trybie online przypisywany jest Poziom Kultury Gracza (Courtesy Level), który zależy od jego zachowywania się podczas rozgrywek online. Wszyscy użytkownicy zaczynają z rangą A, ale może ona zostać obniżona z powodu powtarzających się rozłączeń w trakcie meczów. C to najniższa ranga i po jej utrzymaniu będziesz miał(a) zablokowany dostęp do niektórych rywalizacji sieciowych. Jednak wysoki procent zakończonych regulaminowo meczów i znacząca pozycja w rankingu może podwyższyć twoją rangę do poziomu AA albo nawet AAA. Dopóki grasz fair i kończysz mecze, możesz być spokojny o swój rozwój.

Jeśli zostaniesz zablokowany(a), możesz podwyższyć swój poziom po rozegraniu pewnej ilości kompletnych meczów.

WAŻNY KOMUNIKAT DOTYCZĄCY NADUŻYĆ I OSZUSTW

KONAMI zastrzega sobie prawo do wymierzania kar i ograniczania dostępu do usług sieciowych użytkownikom, którzy korzystają z czatu, aby obrażać innych graczy oraz użytkowników, którzy dopuszczają się oszustw. O rodzaju kary zadecyduje KONAMI i może ona oznaczać czasowy lub całkowity zakaz korzystania z funkcji czatu albo rozgrywki sieciowej bez wcześniejszego ostrzeżenia. Dziękujemy za zrozumienie i sportowe zachowanie.



Konami Digital Entertainment GmbH

President: Shinji Hirano

General Manager: Martin Schneider

Senior European Brand Managers & PES Project Leaders: Hans-Joachim Amann & Jon Murphy

Brand Coordinator: Martin König

Special Thanks: Toru Kato, Manoroito Hosoda, Kei Masuda, Hajime Matsumaru, Mika Mizuo, Naoki Morita, Satomi Morita, Mitsuru Nakadai, Naoya Hatsumi, Ippei Nio (all KDE-J) and all members of PES Productions Borja de Altolaguirre, Scott Garrod, Pierre Ghislandi, Gavin Johnson and everyone@KDEE | Simona Bassano, William Capriata, Fabrizio Faraoni & Rodolfo Rolando (Halifax) | Pedro Resende, Ivo Silva & Joaquim Silva (Ecoplay) | Alevtina Labyuk, Eugene Popov & Mihail Zaharov (SoftClub) | Lars Bretscher, Emmanuel Homaidan, Hampus Löfkvist & Ornella Rocchetto (UEFA) | Mark Bamber, Adam Bhatti, Alan Curdie, Suffwan Eltom & Asim Tanvir | Steve Merret (Voltage PR) and all the great PES players around the world!

Manual Design: an.x | **Manual Translation:** MSM GmbH

This product contains code derived from the RSA Data Security, Inc. MD5 Message-Digest Algorithm.

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.



Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.

WSPARCIE PRODUKTU

games.konami-europe.com/support

DYSTRYBUCJA W POLSCE:

Galapagos Interactive

Galapagos Sp. z o.o.

ul. Łowcza 22

02-955 Warszawa

Pomoc techniczna:

gry.pomoc@galapagos.com.pl

tel. (0-22) 858-04-04

fax. (0-22) 885-26-75

(Koszty połączeń są różne. Proszę skontaktować się z operatorem aby poznać szczegóły.)



Official Licensed Product of UEFA CHAMPIONS LEAGUE™. Official Licensed Product of UEFA EUROPA LEAGUE™. All names, logos and trophies of UEFA are the property, registered trademarks and/or logos of UEFA and are used herein with the permission of UEFA. No reproduction is allowed without the prior written approval of UEFA. All club names, club logos and individual players' names are the property of the respective club or person. UEFA shall bear no responsibility for the use of these names and/or logos. adidas, the 3-Stripes logo, the 3-Stripes trade mark, adipeur, Predator, tango, climacool and adizero are registered trademarks of the adidas Group, used with permission. F50 and speedcell are trademarks of the adidas Group, used with permission. The use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations. Officially licensed by Czech National Football Association. Officially licensed by CFF. © 2012, DFB Licence granted by m4e AG, Höhenkirchen Siegersbrunn. © The Football Association Ltd 2012. The FA Crest and FA England Crest are official trademarks of The Football Association Limited and are the subject of extensive trade mark registrations worldwide. © FFF Officially licensed by FIGC. ©2009 JFA Licensed by OLIVEDESORTOS (Official Agent of the FFF). Producto oficial licenciado RFEF. Campeonato Nacional de Liga BBVA. Producto bajo Licencia Oficial de la LFP. www.lfp.es. © 2002 Ligue de Football Professionnel. Officially Licensed by Eredivisie Media & Marketing C.V. and Stichting CAO voor Contractspelers. © S.L.B. Produto Oficial. Official Licensed Product of A.C. Milan. Manchester United crest and imagery © MU Ltd. Official product manufactured and distributed by Konami Digital Entertainment under licence granted by Soccer s.a.s. di Brand Management S.r.l. Official Licensed Product of Atlético Clube Goianiense, Clube Atlético Mineiro, Esporte Clube Bahia, Botafogo de Futebol e Regatas, Sport Club Corinthians, Coritiba Foot Ball Club, Cruzeiro Esporte Clube, Figueirense Futebol Clube, Clube de Regatas do Flamengo, Fluminense Football Club, Grêmio Foot-Ball Porto Alegrense, Sport Club Internacional, Clube Náutico Capibaribe, Sociedade Esportiva Palmeiras, Associação Atlética Ponte Preta, Associação Portuguesa de Desportos, Santos FC, São Paulo FC, Sport Club do Recife, and Club de Regatas Vasco da Gama. © Adago, Paris 2012./Macary – Zublena & Regembal – Costantini, Architects Wembley, Wembley Stadium and the Arch device are official trademarks of Wembley National Stadium Limited and are subject to extensive trade mark registrations. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under licence. ©2012 Konami Digital Entertainment

KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE i logo Xbox są znakami towarowymi należącymi do grupy Microsoft i wykorzystywane są zgodnie z licencją firmy Microsoft.